



## GUÍA ESTRATÉGICA: BARAJA LASOMBRA

Aunque hay muchas maneras de jugar esta baraja, aquí te ofrecemos unos consejos generales de utilidad.

### ESTRATEGIA GENERAL

#### Principio de la partida

Obtén el control del vampiro de tu zona incontrolada que tenga la mayor capacidad y Dominación  $\blacklozenge$  superior, para que pueda jugar *Regir a los no alineados* y añadir 3 de sangre a un vampiro menor de tu zona incontrolada. Con esta sangre añadida y tus transferencias, podrás controlar a muchos vampiros ahorrando reserva sanguínea.

#### Mitad de la partida

Cuando tengas tres vampiros en juego, empieza a realizar estas acciones ofensivas y/o a desviar sangrados hacia tu presa para destruir su reserva sanguínea:

**Acciones de sangrado:** Sangra con los niveles básicos de *Regir a los no alineados* o *Titiritero*, o con las acciones básicas de sangrado de tus vampiros.

**Acciones políticas:** Juega cartas de acción política (*Mano férrea de la Camarilla*, *Disputa de recursos ganaderos* o *Cambio de paridad*) para debilitar a tu presa.

**Desviar sangrados:** Cuando te sangren peligrosamente, juega la carta de reacción *Desviación* para desviar el sangrado hacia tu presa.

#### Final de la partida

Cuando queden tres Matusalenes (contándote a ti), asestales golpes de gracia para eliminarlos en orden. Con una sola carta de acción política (*Fortalecer a los Ancilla*), podrías eliminar a tu presa y debilitar (o incluso eliminar) a tu siguiente presa.

■ Si tu presa tiene más reserva sanguínea que tú, juega *Cambio de paridad* para reducir su reserva sanguínea y aumentar la tuya.

■ Si tu presa tiene menos reserva sanguínea que tú, sangra y/o juega *Disputa de recursos ganaderos* para eliminarla.

### CONSEJOS ESTRATÉGICOS

#### Éxito en acciones clave

**Ordenar tus acciones:** Haz que tus vampiros realicen primero las acciones menos importantes y dejen las más importantes para el final.

**Sigilo:** Puesto que este mazo contiene muchas cartas de sigilo, si un siervo intenta bloquearte, juega modificadores de acción que aumenten tu sigilo.

**Hacer fracasar bloqueos:** Antes de anunciar una acción clave, juega *Expulsión* para evitar que dos siervos bloqueen y jueguen cartas de reacción. Al anunciar una acción clave, juega *La mente olvidadiza* a nivel básico para evitar que un vampiro girado la bloquee, o juegala a superior si tu presa tiene la mayoría de sus siervos girados, para que ningún siervo se enderece durante esa acción. Juega *Manto estigio* a superior después de que un siervo intente bloquear (especialmente si tu acción ya tiene sigilo) para que ese intento de bloqueo fracase.

**Girar siervos:** Si desvías un sangrado hacia tu presa con *Desviación* durante el turno de tu depredador, tu presa podría tener que girar a un siervo si consigue bloquearlo.

#### Política

Antes de realizar una acción política, mira cuántos votos tiene cada Matusalén, porque podrías necesitar el apoyo de un Matusalén cruzado para que el referéndum prospere. Es posible que tengas que hacer un pacto que beneficie a un Matusalén cruzado para conseguir sus votos.

### Cómo defenderte

**Defensa contra sangrados:** Juega la carta de reacción *Desviación* para desviar un sangrado hacia tu presa por cualquiera de estas razones:

■ El sangrado va con sigilo (quizás necesites intentar bloquear para que tu depredador tenga la tentación de jugar sigilo). Esto ejercerá más presión sobre tu presa.

■ Te está sangrando un siervo a quien no quieres bloquear (porque es peligroso en combate).

■ El sangrado es tan abundante que, probablemente, tu presa tendrá que girar a un siervo para bloquearlo.

**Qué bloquear:** Dada tu escasa intercepción (*Segunda tradición: El Dominio y Verdad oculta*), es muy recomendable que sólo bloques acciones clave. Por ejemplo, acciones que den intercepción permanente a un vampiro controlado por tu presa o depredador, o acciones políticas y/o de sangrado que te hagan quemar demasiada reserva sanguínea.

**Defensa en combate:** Juega la carta de combate *Traspasar la sombra* para proteger a un vampiro que controles que esté en combate. Sin embargo, a veces la mejor defensa es un buen ataque, jugando *Toque de olvido* a superior para enviar al vampiro oponente al ltergo o quemar al aliado oponente.

**Ganar reserva sanguínea:** Tu ganancia de reserva proviene principalmente de *Amici Noctis*, *Mano férrea de la Camarilla* y *Cambio de paridad*.

#### Gestionar la mano

Rara vez tendrás una mano perfecta, así que recuerda que puedes usar una acción de fase de descartar para descartarte de una carta que no necesites, y también tienes la posibilidad de usar la habilidad especial de *Yewon Ong* para descartarte de una carta que requiera *Olvido*  $\blacksquare$  durante la fase de votación de un referéndum para obtener +1 voto.

### BARAJA LASOMBRA

#### Cripta (12 cartas)

- 1 Aintzane Arriaga
- 1 Araceli "Celia" Rivera
- 1 Azucena
- 1 Branden White
- 2 Gnaeus Aemilius Augustinus
- 1 Kamaluddin
- 2 María del Toro
- 1 Rinaldo Albizzi
- 2 Yewon Ong

#### Biblioteca (77 cartas)

- 4 Arroja sombra
- 1 Autopista de la información
- 4 Amici Noctis
- 2 Brazos de Arimán
- 2 Cambio de Paridad
- 1 Campos Eliseos
- 4 Capa de sombras
- 4 Coro ominoso
- 6 Desviación
- 3 Disputa de recursos ganaderos
- 4 Donde la Mortaja se debilita
- 1 Estructura de poder
- 2 Expulsión
- 1 Fortalecer a los Ancilla
- 2 Mano férrea de la Camarilla
- 4 Manto estigio
- 2 Mente olvidadiza, La
- 1 Olvido
- 7 Regir a los no alineados
- 6 Segunda tradición: El Dominio
- 2 Titiritero
- 4 Traspasar la sombra
- 1 Zona de caza: Ámbito político
- 2 Revés repentino
- 2 Toque de olvido
- 2 Verdad oculta
- 3 Villano

## GUÍA DE REFERENCIA PARA LA QUINTA EDICIÓN DE VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

### SECUENCIA DEL TURNO

- Fase de enderezamiento:** Endereza todas tus cartas. Si tienes la Ventaja, puedes ganar 1 de reserva sanguínea.
- Fase heril:** Realiza una acción de fase heril, normalmente para jugar una carta heril.
- Fase servil:**
  - **En tu turno:** Realiza acciones  (véase CURSO DE UNA ACCIÓN) y modifícalas con modificadores de acción . En combate, juega cartas de combate .
  - **Fuera de turno:** Intenta bloquear, juega cartas de reacción  y de combate .
- Fase de influencia:** Al inicio de esta fase, obtienes 4 transferencias normalmente:
  - Gasta 1 transferencia para pasar 1 ficha de reserva sanguínea a un vampiro de tu zona incontrolada.
  - Gasta 2 transferencias para pasar 1 de sangre de un vampiro de tu zona controlada a tu reserva sanguínea.
  - Gasta 4 transferencias y quema 1 de reserva sanguínea para pasar a un vampiro de tu cripta a tu zona incontrolada.
- Fase de descarte:** Usa una acción de fase de descarte para descartarte de una carta de la mano (reemplázala).

### CURSO DE UNA ACCIÓN

- Anuncia la acción:** Juega la carta de acción (si la hay). Anuncia su costo, objetivos y efectos, y luego reemplaza la carta.
- Resolver intentos de bloqueo**
  - **Quién puede intentar bloquear:**
    - Acción directa: Los Matusalenes objetivos.
    - Acción indirecta: Tu presa primero, y tu depredador después.
  - **Sigilo e intercepción:** El siervo activo puede obtener sigilo, si lo necesita. El siervo bloqueador puede obtener intercepción, si la necesita.
- Resolver la acción**
  - **Acción exitosa:** Paga su costo y aplica sus efectos (véase TIPOS Y EFECTOS DE ACCIONES).
  - **Acción bloqueada:** La carta de acción se quema, el siervo bloqueador se gira, y hay combate (véase ETAPAS DEL COMBATE).

### TIPOS Y EFECTOS DE ACCIONES

- Sangrar:** Acción directa contra tu presa que cualquier siervo preparado puede realizar para que el Matusalén objetivo quemé X de reserva sanguínea, donde X es la cantidad sangrada. Si dicha cantidad es 1 o más, obtienes la Ventaja.
- Cazar:** Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier vampiro preparado puede realizar para obtener X de sangre del banco de sangre, donde X es la cantidad cazada.
- Equiparse **: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier siervo preparado puede realizar para:
  - ponerse el equipo encima (si proviene de la mano).
  - tomar cualesquiera cartas de equipo de otro siervo que controles.
- Emplear criado **: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier siervo preparado puede realizar para ponerse un criado encima.
- Reclutar aliado **: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier siervo preparado puede realizar para poner en juego a un siervo que no sea vampiro.
- Acción política **: Acción indirecta con +1 de sigilo que cualquier vampiro preparado puede realizar para proponer un referéndum (véase FASES DEL REFERÉNDUM).
- Salir del letargo:** Acción indirecta con +1 de sigilo, que cuesta 2 de sangre, que cualquier vampiro en letargo puede realizar para trasladarse a la zona preparada.
- Rescatar a un vampiro del letargo:** Acción que cualquier vampiro preparado puede realizar para mover a un vampiro en letargo controlado por un Matusalén a la zona preparada de dicho Matusalén.
  - Acción indirecta con +1 de sigilo si controlas a ambos vampiros.
  - Acción directa si no controlas al vampiro objetivo. Costo de la acción: 2 de sangre que puede pagar el vampiro activo, o el vampiro rescatado, o que pueden pagar entre ambos.
- Diabolizar a un vampiro en letargo:** Acción que cualquier vampiro preparado puede realizar para quemar a un vampiro en letargo.
  - Acción indirecta con +1 de sigilo si controlas a ambos vampiros.
  - Acción directa si no controlas al vampiro objetivo.

### FASES DEL REFERÉNDUM

- Elige los términos:** Si ello implica tomar decisiones, tómalas ahora.
- Votación:** Los Matusalenes consiguen votos con:
  - **Carta de acción política (una por Matusalén):** 1 voto.
  - **La Ventaja:** El Matusalén que la quemé consigue 1 voto.
  - **Vampiros titulados:** primogénito (1 voto), príncipe (2 votos), justicar (3 votos).
  - **Otras cartas.**
- Resolver el referéndum:** Si hay más votos a favor del referéndum que en contra, éste prospera y sus términos tienen efecto.

### ETAPAS DEL COMBATE

El Matusalén activo juega cartas primero durante cada etapa. Cuando haya terminado, la oportunidad de jugar cartas pasa al Matusalén defensor.

- Antes de determinar la distancia.** Juega cartas que digan: “antes de determinar la distancia”.
- Determinar la distancia.** Usa maniobras para alejarte o acercarte.
- Antes de elegir ataques.** Juega cartas que digan: “antes de elegir ataques”.
- Ataque.**
  - Elegir ataques.** Cada siervo anuncia su ataque.
  - Resolver ataques.** Los ataques tienen efecto simultáneamente (véase EFECTOS DE LOS ATAQUES).
- Resolución del daño.** Previene o repárate el daño.
- Acoso.** Usa acosos para continuar o terminar el combate.
- Final del asalto.** Juega cartas que digan: “al final de un asalto del combate”.

### EFECTOS DE LOS ATAQUES

- Ataque con la mano:** Infiere X de daño sólo de cerca, donde X es la fuerza de tu siervo.
- Esquivar:** Protege al siervo que esquivo y a sus posesiones (salvo a los criados) de los efectos del ataque del siervo oponente, a cualquier distancia.
- Terminar el combate:** Es el ataque que se resuelve primero y termina el combate inmediatamente a cualquier distancia.
- Robar sangre:** Pasa sangre o vida del oponente al siervo atacante.